

ocean

MATCHDAY II

MATCHDAY II est une simulation de match de football qui comporte des renvois à la volée, des lobs, des coups de talon vers l'arrière et des coups au sol, des têtes, des mélées, des gardiens plongeant pour rattraper la balle, diverses tactiques et un système de défense extrêmement précis: le losange de déviation, vous pouvez jouer contre un ami ou l'équipe de l'ordinateur ou vous pouvez vous aligner à votre ami pour vous mesurer à l'ordinateur. MATCHDAY vous permet aussi de disputer des matchs de championnat, des matchs de coupe, de définir les touches et bien d'autres choses encore!

COMMENT COMMENCER

Pour commencer rapidement, chargez le jeu et appuyez trois fois sur **C**, cela vous placera sur le terrain et vous pourrez commencer le jeu.

Le jeu se joue en utilisant un levier branché au port 2 ou en utilisant les touches suivantes:

- ◆ - GAUCHE
- ◆ - DROITE
- F1 - HAUT
- F3 - BAS
- F7 - COUP DE PIED / SAUT

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétaphone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement remboînée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétaphone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "8.1", RETURN, l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez n'importe quelle autre touche que **C**. Cette touche sert à sélectionner l'option indiquée par le curseur. Attention: quand les instructions se réfèrent à TEAM 1 (équipe 1), cela signifie l'équipe qui commence du côté gauche.

LE MENU LEVIER

Ce menu apparaît seulement quand vous chargez le jeu pour la première fois, faites donc attention à ne pas commettre d'erreur, sinon il vous faudra procéder à un nouveau chargement.

(a) One joystick in port 2 - (Un levier au port 2) - Sélectionnez cette option si un levier seulement est utilisé. Si vous choisissez ensuite un jeu à deux joueurs, le joueur 2 devra utiliser les touches [voir menu touches].

(b) Two joysticks - (deux leviers) - selectionnez cette option si le joueur 1 et le

MATCH DAY II

MATCHDAY II est un action arcade soccer simulation featuring variable strength volleys, lobs, backheels and ground shots, jumping headers, barging, diving keepers, variable tactics and the highly accurate diamond deflection system. You may compete against your friend or against a computer team, alternatively you and your friend may team up against the computer.

GETTING STARTED

To get started quickly, load the game and press **C** three times, this will get you onto the pitch, you may now start playing.

- ◆ - LEFT
- ◆ - RIGHT
- F1 - UP
- F3 - DOWN
- F7 - KICK/JUMP

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "8.1" (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

THE MENU SYSTEM

Use any key other than **C** to move the cursor. Use **C** to select the entry indicated by the cursor.

Please note that when the instructions refer to TEAM 1 they mean the team that starts at the left end.

JOYSTICK MENU

This menu only appears when you first load the game so try not to make any mistakes as it will mean you have to reload it.

- (a) One joystick in port 2 - Selected if only one joystick is used. If two player game is then selected, player two will have to use keys [see keys menu].
- (b) Two joysticks - Selected when both player one and player two will be using joysticks.
- (c) No joystick - Selected when no joysticks at all are available. Both players will have to use keys [see keys menu].

MAIN MENU

Near the bottom of the screen, the last result is displayed.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY You play soccer against the computer.
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY You and a friend play against each other.
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY You and a friend team up against the computer.
- (d) MATCHDAY CUP You and up to seven friends may take part in a three round cup competition.
- (e) MATCHDAY LEAGUE You and up to seven friends may take part in a league championship.
- (f) KEYS AND OPTIONS Access numerous options and facilities. Before you kick off each half, you may use the handicap system. (Not available for cup or league matches.)
- (g) START HALF Kick off.
- (h) SCORE TEAM ONE 0 Give team 1, goal advantage.
- (i) SCORE TEAM TWO 0 Give team 2, goal advantage.

PAUSE MENU

This menu may be selected only during the match by pressing "RUN/STOP"

- (a) RETURN TO MATCH Restart the game.
- (b) QUIT MATCH Quit match and return to main menu.
- (c) TACTICS SELECTION Select tactics menu.

KEYS AND OPTIONS MENU

This is accessed from the main menu.

- (a) QUIT MENU Return to keys and options menu.
- (b) MATCHDAY OPTIONS Access various match options.
- (c) PLAYER 1 KEYS Access the user definable key menu for player one.
- (d) PLAYER 2 KEYS Access the user definable key menu for player two.
- (e) TEAM NAMES Change the team names.
- (f) TACTICS SELECTION Select tactics menu.
- (g) COLOUR SCHEME Select team and pitch colours.
- N.B. To leave the colour scheme option, press **C**.

MATCHDAY OPTIONS MENU

Each option in this menu may be selected, and then changed by pressing ENTER.

- (a) QUIT MENU Return to keys and options menu.
- (b) SOUND LEVEL [HIGH/LOW/OFF] (5/10/15 MINUTES)
- (c) TIME EACH HALF (ALL/FWD/HARD/I/II/III)
- (d) KICKOMETER See the paragraph on the kickometer for a full explanation. (UNATTENDED/ATTENDED)
- (e) COMPUTER MATCHES Decide whether to watch games you are not taking part in. (LOW/MEDIUM/HIGH)
- (f) COMPUTER SKILL

MATCHDAY OPTIONS MENU (Menu des options Matchday)

Chaque option dans ce menu peut être sélectionnée puis changée en appuyant sur **C**.

- (a) QUIT MENU
- (b) SOUND LEVEL
- (c) TIME EACH HALF
- (d) KICKOMETER
- (e) COMPUTER MATCHES
- (f) COMPUTER SKILL
- (g) KEEPER 1
- (h) KEEPER 2

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU (menu des touches pour joueurs 1 et 2)

Il est important que cette fonction soit utilisée de façon convenable. Veuillez lire les messages à l'écran.

- Etape (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence à l'écran la commande requise pour laquelle effectuer le changement de touches.
- Etape (b) Appuyez sur **C** [annule toutes les touches du moment].
- Etape (c) Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci s'impriment sur la ligne au fur et à mesure qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche **C**, appuyez sur celle-ci en premier. N.B. Si vous appuyez sur la mauvaise touche à ce stade, passez à l'étape (d) et revenez ensuite à (b). (Cela vous fera appuyer deux fois sur la touche **C**). P.D.E.
- Etape (d) Quand la sélection des touches est terminée, appuyez sur **C**.
- Etape (e) Si vous désirez changer d'autres commandes, recommencez alors à l'étape (a); sinon, retournez au menu touches et options en déplaçant le curseur jusqu'au QUIT MENU [sortie menu] et en appuyant sur **C**.

Les commandes par défaut ont été définies de la façon suivante:-

En fonction 2 joueurs si les deux joueurs utilisent le clavier

JOUEUR 1 Touche curseur gauche
GAUCHE DROITE

TOUCHE CURSEUR DROITE

KEEPER 1

KEEPER 2

HUMAN/COMPUTER

You may delegate control of your keeper to the computer.

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU

It is important to utilise this function properly - Please read the screen prompts.

Step (a) Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.

Step (b) Press **C** [clears all current keys].

Step (c) Press all keys required for control [they will be printed on the current line as they are pressed]. If you want to use the **C** key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing **C** twice).

Step (d) When all keys are selected press **C**.

Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise move the cursor to QUIT MENU and press **C** to return to the keys and options menu.

The default controls have been defined as follows:-

In two player mode if both players are using keyboard

PLAYER 1	LEFT	Left cursor key
RIGHT	Right cursor key	
DOWN	F3	
UP	F1	
KICK/JUMP	F7	

PLAYER 2	LEFT	▲
RIGHT	▼	
DOWN	S	
UP	E	
KICK/JUMP	SPACE	

In two player mode if player 1 is using joystick (Port 2)

PLAYER 2 Keys	LEFT	▲
RIGHT	▼	
DOWN	L	
UP	P	
KICK/JUMP	SPACE	

The Commodore joystick ports are interactive with the keyboard. When 1 or 2 joysticks are selected certain keys are not available.

TEAM NAMES MENU

You may change any of the eight team names by moving the cursor, pressing **C**, and then typing your new team name. Press **C** again when you have finished.

MATCHDAY II

MATCHDAY II est une simulation de match de football qui comporte des renvois à la volée, des lobs, des coups de talon vers l'arrière et des coups au sol, des têtes, des mélées, des gardiens plongeant pour rattraper la balle, diverses tactiques et un système de défense extrêmement précis: le losange de déviation, vous pouvez jouer contre un ami ou l'équipe de l'ordinateur ou vous pouvez vous aligner à votre ami pour vous mesurer à l'ordinateur. MATCHDAY vous permet aussi de disputer des matchs de championnat, des matchs de coupe, de définir les touches et bien d'autres choses encore!

WIE MAN BEGINNT

Um zu beginnen, das Spiel einfach laden und **C** dreimal betätigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld. Du kannst nun mit dem Spiel beginnen. Das Spiel kann entweder mittels Joystick in Port 2 oder mittels der folgenden Tasten gespielt werden:

- ◆ - LINKS
- ◆ - RECHTS
- F1 - HINAUF
- F2 - HINAB
- F3 - KICK/SPRUNG

LADEN

Cassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore einlegen und sicherstellen, daß sie ganz zurückgesetzt ist. Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig betätigen. Den Bildschirmanleitungen folgen - PLAY AM REKORDETEIL BETÄTIGEN. Dieses Programm wird sich automatisch laden. Für C128 einfach GO 64 eintippen (RETURN) und den Anleitungen für C64 folgen.

DISKETTE

64-Modus anwählen. Diskettenlaufwerk einschalten. Programm mit der Etikette nach oben in das Laufwerk einlegen, LOAD "8.1" eintippen (RETURN), das Einleitungsbild wird erscheinen und das Programm wird sich automatisch laden.

DAS MENÜSYSTEM

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von **C**, um den Cursor zu bewegen. Benutze **C**, um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben. Bitte achte darauf, daß mit dem den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spieldorfseite beginnt.

DAS JOYSTICK-MENÜ

Dieses Menü erscheint nur dann, wenn Du das Spiel das erste Mal ladest. Du darfst dabei also keine Fehler machen, as Du sonst den Ladevorgang wiederholen mußt.

- (a) One joystick in Port 2 (Ein Joystick in Port 2) - Nur wenn ein Joystick gespielt wird. Wen das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, muß Spieler 2 die tasten benutzen [vgl. Tastenmenü].
- (b) Two joysticks (Zwei joysticks) - Wenn Spieler 2 mit Joysticks spielen.

- (c) No Joysticks (Keine joysticks) - Wenn keine Joysticks zur Verfügung stehen. Beide Spieler werden die Tasten benutzen [vgl. Tastenmenü].

DAS HAUPTMENÜ

An der Bildschirmitseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.

The top menu option is QUIT MENU, this will return you to the keys and options menu.

TACTICS SELECTION MENU

QUIT MENU This will return to either the pause menu or keys and options menu.
TEAM 1 [ATTACKING/DEFENSIVE] Push your men up front to go for goal or pull them back to shore up your defence.
TEAM 2 [ATTACKING/DEFENSIVE]

MATCHDAY CUP & LEAGUE MENUS

The menus for cup & league competitions are fairly similar, and will be dealt with together. At the top of each menu, just under the heading, the next fixture is printed. If there is no fixture then the competition has ended and you will have to start a new one. Near the bottom of the screen is the CUP/LEAGUE CODE NUMBER, this changes as you progress through a competition. The number may be typed back in at a later date to restore the current position in the competition.

The computer skill level only sets the minimum level for cup and league matches, i.e. during the cup semi finals the minimum skill level will be MEDIUM and during the final it will be HIGH. In the league championship different teams play at different skill levels.

Please note that if the result of a cup game is a draw after extra time, you will have to play a replay.

PLAY FIXTURE

Play the current fixture. When the game has finished, the cup/league table is shown, pressing any key at this stage will return you to the main menu. This means that you may intermix league, cup and friendly matches.

CONTROL

(Comp V Comp / Comp V Human / Human V Comp / Human V Human / 2 Humans V Comp / Comp 2 Humans)

You may select what teams you wish to control, and even change your mind mid-competition. If Comp V Comp is selected, they will not be shown unless you have changed the COMPUTER MATCH option (Matchday options menu) to ATTEND. If you do not watch, you will be shown the cup/league table immediately.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE

This will display the appropriate table.

START NEW CUP/LEAGUE

This will wipe all results in the current competition and start a new one. A new random draw is made in the case of cup competitions. The cup/league table will be displayed after this.

START OLD CUP/LEAGUE

Access the menu that permits you to type in an old code number.

QUIT MENU

Return to main menu.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS

QUIT MENU

Return to cup or league menu.

de jeu.

Attention: Si dans un match de coupe, le résultat est toujours match nul après que l'on ait joué les prolongations, il vous faudra jouer un second match.

PLAY FIXTURE

Jouez la rencontre du moment. Quand le jeu est terminé, le tableau de la coupe/du championnat est affiché; vous pouvez à ce stade revenir au menu principal en appuyant sur n'importe quelle touche. Cela signifie que vous pouvez alterner entre matchs de championnat, matchs de coupe et rencontres amicales.

CONTROL

Comp V Comp (ordinat. contre ordinat.) — Comp V Human (ordinat. contre Joueur) — Human V Comp (Joueur contre Ordinat.) — Human V Human (Joueur contre Joueur) — 2 Humans V Comp (2 Joueurs contre ordinat.) — Comp V 2 Humans (ordinat. contre 2 Joueurs) — Vous pouvez choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler et même en changer en cours de compétition. Si vous sélectionnez Ordinat. contre Ordinat. Ils ne seront pas montés à moins que sur le Menu des options Matchday vous ayez changé l'option COMPUTER MATCH (match ordinateur) en option ATTENDED (spectateur présent). Si vous n'y assistez pas, le tableau de coupe/du championnat vous sera montré immédiatement.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE

(Affichage coupe/championnat) — permet d'afficher le tableau correspondant.

START NEW CUP/LEAGUE LEAGUE

(Débuter une nouvelle coupe/championnat) Permet d'annuler tous les résultats de la compétition du moment et de débuter une nouvelle compétition. Un nouveau tirage au sort est effectué pour les compétitions de coupe. Le tableau de coupe/championnat sera ensuite affiché.

START OLD CUP/ LEAGUE

(Reprise ancienne coupe/ancien championnat) Donne accès au menu qui vous permet d'entrer un ancien numéro de code.

QUIT MENU

(sortie menu) Vous ramène au menu principal.

START OLD CUP/LEAGUE MENUS (Menus de reprise ancienne coupe/ancien championnat)

(a) QUIT MENU

(sortie menu) Vous ramène au menu de coupe ou de championnat.

(b) CODE

Si vous effectuez cette sélection, un message et un curseur apparaîtront à l'écran. Entrez un numéro de code déjà inscrit auparavant et si celui-ci est correct, le tableau approprié s'affichera avant que vous ne retourniez au menu de coupe/championnat. Si vous le tapez de façon erronée, vous serez informé par un message à l'écran et vous aurez droit à un autre essai.

ANZEIGE DER CUP-/LIGATABELLE

Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.

STARTEN EINES NEUEN CUP-/LIGATURNIERS

Hiermit werden alle Ergebnisse des laufenden Turniers gelöscht und ein neues Turnier begonnen. Bei Cupspielen werden die Teams neuerlich willkürlich gezogen. Danach wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt.

STARTEN DES ALTEN CUP-/LIGATURNIERS

Zugriff auf Menü, in dem eine alte Kennnummer eingegeben werden kann.

MENÜ VERLASSEN

Rückkehr zum Hauptmenü

STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

(a) MENÜ VERLASSEN

Rückkehr zum Cup- bzw. Ligamenü

(b) KENNNUMMER

Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennnummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenü wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

SPIELEN

Arretierbälle (tote Bälle), (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße)

Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen.

Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheliegende Seite des Spielfeldes usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen.

Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

Steuern eines Spielers. Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhältst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast.

Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

CODE

Selecting this will produce a screen prompt and a cursor. Type in a previously written down code number and if you get it correct you will be shown the appropriate table before returning to the cup/league menu. If you mistype it, a screen prompt will inform you and give you a chance to have another try.

PLAYING THE GAME

Deadball situations. (Centres, throws, corners, goal kicks)

The player taking the kick/throw will automatically run to the ball, pressing the fire key sends the ball to one of nine positions. The positions are selected by pressing the joystick the way you want the ball to go, for instance, at a centre taken by the left team, pressing the joystick right will result in a long kick to the right, pressing left results in a short kick, pressing up sends the ball to the far side of the pitch, pressing down to the near side etc. A different set of nine is provided for each deadball situation.

Please note that the kickometer has no effect on these kicks and throws.

Controlling a player. You have control of the player in the best position to get the ball, when the ball is kicked you gain control of the player nearest the landing spot, however, when control swaps from one player to another, you will, for a short time, control both players to give you a better chance in the case of a rebound.

The player you control will have a miniature copy of the kickometer just above his head.

Getting possession. If the ball hits your player below his knees, he will gain possession. This means that your player will automatically dribble the ball. Please note that a player will run slower while he is in possession.

To gain possession of the ball you must judge its path and time your interception so that the ball arrives at your feet. To trap a bouncing ball, you must keep your eye on its shadow and stand where you estimate the point that the ball and shadow will meet (i.e. where the ball bounces).

Note that the size of its shadow changes size according to the ball's height.

The kickometer. The kickometer determines the kick pressure, where III is very hard, II is medium, I is very soft and -I is a backheel.

The range of the meter may be altered from the MATCHDAY OPTIONS menu.

a) All kicks All forward kicks and the backheel.

b) Fwd kicks All forward kicks (default value)

c) Hard kicks The meter just uses II and III

d) Kick II The meter is fixed at II

e) Kick III The meter is fixed at III

Please note, when you play twin player matchday, the two players under control are indicated by two different miniature kickometers. Player two controls the man with the double kickometer.

Kicking the ball while in possession. Pressing fire while in possession will kick the ball. If your player is standing still, he will kick along the ground, if he is running, he will do a lob. The final pressure is determined by the kickometer.

Locking the kickometer & volley shots. If you press and hold your fire key, you will lock the kickometer reading for your team, this means that if your player contacts the ball, he will instantly volley the ball. The volley is a low, hard shot, ideal for shooting at goal. The final pressure of the shot is determined by the locked kickometer (shown above your players head).

Jumping. If the ball is above waist height, and fairly near your player, he may jump by pressing the fire key. While in the air, he is out of your control.

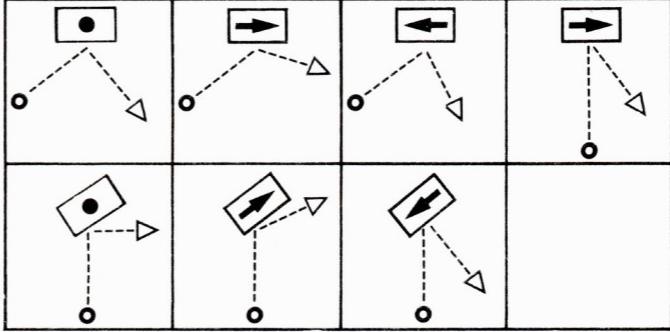
The keeper. The keeper will automatically get in a good position to save any possible shot. You get control of the keeper if the ball is coming towards the goal, pressing the fire key will make the keeper dive. Pressing up on the joystick will dive him towards the far post, pressing down, towards the near post, and he will dive straight up if the joystick is left in the middle.

If playing twin player matchday, control of the keeper always goes to player one. When you get control over the keeper, you retain control over the nearest player.

It is possible to delegate control of your keeper to the computer, this is done on the MATCHDAY OPTIONS menu.

Barging. You may shoulder barging players to force mistakes, however when playing the computer team on the HIGH skill level, you will find they are very good at holding their ground and even barging back.

Diamond deflection system. (DDS). The DDS has been incorporated to provide maximum realism when the ball deflects from a player. In practice the ball responds not only to the angle the player is standing and the ball direction, but also to the direction he is moving, including if he is jumping, and also detects his forehead for extra control. The following diagrams show some sample deflections. The arrows inside the men indicate the way they are running.



HINTS AND TIPS

Use '2 PLAYER MATCHDAY' to get the hang of passing and receiving the ball and to test the various corners, centres, goal kicks and throws.

To keep track of the ball while it is in the air, it is important to keep your eyes on its shadow. When using the kickometer on 'ALL KICKS', try locking it on backheels when you run into a tackle.

Use the Diamond deflection system to knock the ball on to others on your team. Get used to using volleys, in particular, you may move into attack very quickly using volleys and a zig-zag route up the field.

For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH', the kickometer set to 'ALL KICKS' or 'FWD KICKS', computer tactics set to 'ATTACKING' and your keeper control set to 'HUMAN'.

MATCHDAY II

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Written by John Ritman and Bernie Drummond.

Coded by John Daniell

Music by Jonathan Dunn

Produced by D.C. Ward.

© 1987 Ocean Software Limited.

CONSEILS UTILES

Utilisez '2 PLAYERS MATCHDAY' pour vous habituer à faire et à recevoir des passes et pour tester les corners, centres, tirs au but et remise en touche.

Pour suivre le ballon quand il se trouve en l'air, il est important que vous gardiez les yeux sur son ombre.

Quand vous utilisez le compteur sur la position 'ALL KICKS', essayez de le bloquer sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon.

Utilisez le système du losange de déviation pour envoyer la balle à d'autres joueurs de votre équipe.

Habitez-vous à utiliser des retours à la volée, vous pouvez en particulier passer très rapidement en position d'attaque si vous remontez le terrain en utilisant des retours à la volée et un parcours en zig-zag.

Pour un vrai défi, affrontez l'équipe de l'ordinateur avec un niveau de jeu réglé sur 'EXCELLENT', le compteur de puissance sur 'ALL KICKS' ou 'FWD KICKS', les tactiques de l'ordinateur sur 'ATTACKING' et le contrôle de votre gardien sur 'HUMAN'.

possession du ballon.

Si votre joueur est arrêté quand il frappe le ballon, celui-ci roulera sur le terrain. Si le joueur frappe le ballon en courant, il fera un lob. La puissance finale est déterminée par le compteur de puissance.

Blocage du compteur et renvoi en volée. Si vous maintenez la touche feu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est idéal pour tirer dans les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué (figurant au dessus de la tête de vos joueurs).

Saut. Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur la touche feu. Durant la période où il se trouve en l'air, il ne vous sera pas possible de le contrôler.

Le gardien. Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts, le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droite si vous laissez le levier au milieu